

**PERANCANGAN PERMAINAN EDUKATIF
PENGENALAN RAMBU-RAMBU LALU LINTAS DAN
PERATURAN DALAM BERLALULINTAS
UNTUK ANAK-ANAK
DILENGKAPI DENGAN “LIFT THE FLAP”**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

**PANGASTI RAHAJENG
071 1601 024**

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2013

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV	4.242/H/S/2013	
KLAS		
TERIMA	29-08-2013	TTD Cn p.

**PERANCANGAN PERMAINAN EDUKATIF
PENGENALAN RAMBU-RAMBU LALU LINTAS DAN
PERATURAN DALAM BERLALULINTAS
UNTUK ANAK-ANAK
DILENGKAPI DENGAN "LIFT THE FLAP"**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

**PANGASTI RAHAJENG
071 1601 024**



**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

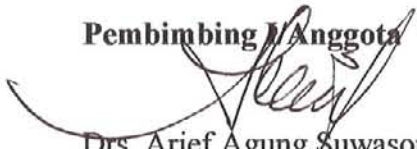
2013



Tugas Akhir Penciptaan berjudul :

**PERANCANGAN PERMAINAN EDUKATIF PENGENALAN RAMBU-
RAMBU LALU LINTAS DAN PERATURAN DALAM BERLALULINTAS
UNTUK ANAK-ANAK DILENGKAPI DENGAN *LIFT THE FLAP*** diajukan
oleh Pangasti Rahajeng, NIM 0711601024, Program Studi Disain Komunikasi
Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 25 Juli 2013.

Pembimbing I/Anggota


Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn.
NIP. 19671116 199303 1 001


Pembimbing II/Anggota


Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19700106 200801 1 017

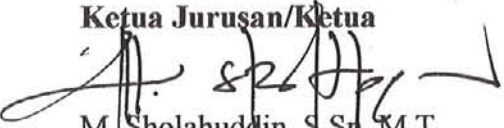
Cognate/Anggota


Drs. Wibowo, M.Sn.
NIP. 19570318 198703 1 002

**Ketua Prog. Studi Disain
Komunikasi Visual/
Ketua/Anggota**


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan/Ketua


M. Sholahuddin, S.Sn., M.T
NIP. 19701019 199903 1 001

**Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,**


Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

MOTTO



“Saat kita muda, kita sibuk mencari cara bagaimana dunia memandang kita, namun saat beranjak dewasa, kita mulai mencari cara bagaimana kita memandang dunia.

You are the person you chose to be. “

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Untuk kedua orang tuaku yang tercinta, kakak dan adikku, yang terkasih dan seluruh anak-anak di Indonesia”



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur yang besar dan mendalam saya panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa serta Rasul-Nya atas terselesaikannya Tugas Akhir ini dengan baik sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Disain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Terwujudnya penulisan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. Arif Agung, M.Sn , selaku pembimbing I
2. Bapak P. Gogor Bangsa, S.Sn, M.Sn , selaku pembimbing II
3. Bapak Drs. Asnar Zacky , selaku dosen wali
4. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn , selaku Ketua Prodi Disain Komunikasi Visual Jurusan Disain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Bapak M. Sholahudin, S.Sn, M.T , selaku Ketua Jurusan Disain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Segenap keluarga besar dosen Program Studi Disain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan seluruh staf yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang begitu banyak
7. Kedua orang tuaku yang tercinta, kakakku Pangasti Rahayu Primastuti dan adikku tersayang Aulia Anlanosa Dioga yang telah memberikan dukungan do'a, moral maupun materiil dan semua fasilitas yang diberikan.
8. Yang terkasih Ivan Gusti Rangga, yang selalu menjadi semangat dalam mengerjakan tugas akhir ini terimakasih atas do'a dan dukungannya.
9. Sahabat-sahabatku Sekar Datri Mustikaningtyas dan Prisma Simpati Rianirsidi yang telah banyak membantu.
10. Teman-teman Sapoelidi angkatan 2007, Anita Poradita, Bangkit, Langgeng, Ardian, Fuad, Yusuf, Priyo, dan yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih atas segala bantuan kalian.

11. Untuk teman-teman dan kerabat-kerabat yang tidak dapat disebutkan satu persatu di atas, mohon maaf dan terimakasih yang sebesar-besarnya.

Penulis menyadari bahwa semua jauh dari sempurna, untuk itu diharapkan kritik dan saran dari segenap pembaca terhadap tulisan dan karya ini. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat yang banyak dan berarti, amin.

Yogyakarta,

Penulis



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Pangasti Rahajeng
NIM : 0711601024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Disain
Program Studi : Disain Komunikasi Visual
Judul : Perancangan Permainan Edukatif Pengenalan
Rambu-Rambu Lalu Lintas dan Peraturan dalam
Berlalu lintas untuk Anak-anak Dilengkapi Dengan
Lift The Flap

Dengan ini menyatakan bahwa proses perancangan karya desain yang ada dalam lapoan tugas akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan oleh pihak lain. Pernyataan ini dibuat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun. Demikian.

Yogyakarta, 2 Juli 2013

Penulis

Pangasti Rahajeng

ABSTRAK

Perancangan Komunikasi Visual

Perancangan Permainan Edukatif Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas dan

Peraturan dalam Berlalulintas untuk Anak-anak Dilengkapi dengan

Lift The Flap

Pangasti Rahajeng

Tingkat kepadatan lalu lintas di Indonesia sangatlah tinggi, terutama di kota-kota besar di Indonesia. Sehingga kecelakaan yang disebabkan oleh lalu lintas pun banyak dijumpai, tidak hanya di kota besar, di kota kecil pun sering dijumpai kecelakaan lalu lintas karena kelalaian atau pun karena keadaan jalan. Salah satu faktor penyebab kecelakaan adalah faktor manusia, faktor ini adalah faktor yang dominan dalam penyebab kecelakaan, karena hampir semua kecelakaan yang terjadi karena pelanggaran lalu lintas. Pelanggaran tersebut dapat terjadi karena pengguna jalan sengaja melanggar atau tidak melihat ketentuan yang berlaku atau dalam hal ini dalam rambu-rambu lalu lintas.

Upaya menekan jumlah kecelakaan dan pelanggaran lalu lintas pun terus ditingkatkan oleh pemerintah dan instansi terkait, salah satunya adalah pihak kepolisian khususnya satuan Ditlantas Polri Yogyakarta berupaya memperkenalkan atau mensosialisasikan rambu-rambu dan aturan-aturan lalu lintas lebih dini kepada anak-anak, khususnya anak-anak Taman Kanak-kanak maupun Sekolah Dasar di Daerah Istimewa Yogyakarta. Permainan edukatif pengenalan rambu-rambu lalu lintas dan peraturan berlalulintas untuk anak-anak yang dilengkapi dengan lift the flap ini adalah sebuah permainan yang berisi tentang macam-macam rambu-rambu dan peraturan berlalulintas. Dalam permainan ini dibutuhkan sebuah papan permainan, 4 buah bidak, 1 buah dadu, kartu tantangan, buku panduan permainan dan pin patuh lalu lintas. Dengan bidak karakter yang menggunakan alat transportasi. Terdapat pula kartu tantangan yang berisi tujuan ke tempat-tempat penting dan tempat wisata di Yogyakarta, para pemain diharuskan menaati peraturan agar sampai pada tempat tujuan agar mendapatkan pin taat peraturan lalu lintas.

Tujuan utama dari perancangan ini yaitu memberikan informasi melalui media yang tepat tentang pengenalan rambu-rambu lalu lintas dan peraturan lalu lintas, maka diharapkan dapat membantu mengenalkan macam-macam dan jenis-jenis rambu-rambu lalu lintas serta peraturan lalu lintas khususnya kepada anak-anak, sehingga diharapkan dapat mengurangi angka kecelakaan di kemudian hari. Demikian juga dengan orang tua dapat lebih waspada dalam memperhatikan keselamatan dan wawasan berlalulintas untuk anak-anak mereka.

Kata kunci :

Rambu Lalu Lintas, Peraturan Lalu Lintas, Permainan Edukatif, Permainan Rambu-rambu Lalu lintas, Board game dan anak-anak.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. LATAR BELAKANG MASALAH	1
B. RUMUSAN MASALAH	4
C. TUJUAN PERANCANGAN	4
D. MANFAAT PERANCANGAN	4
E. LINGKUP PERANCANGAN	5
F. METODE PERANCANGAN	5
G. METODE ANALISIS DATA	9
H. SISTEMATIKA PERANCANGAN	10
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	
A. IDENTIFIKASI DAN TINJAUAN	
1. Identifikasi Tentang Permainan	11
2. Identifikasi Kategori Permainan	19
3. Identifikasi Materi Permainan	29
B. ANALISIS	
1. Analisis Tema	44
2. Garis Besar Pedoman Isi Permainan Edukatif	44
3. Tinjauan Rancangan Permainan	57
4. Analisis Data	67

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. TINJAUAN PERANCANGAN

1. Deskripsi Tema	69
2. Deskripsi Arah Bentuk	69

B. STRATEGI KREATIF

1. Khalayak Sasaran	86
2. Tujuan Kreatif	86
3. Isi Pesan	87
4. Bentuk Pesan	87

C. PENDEKATAN KREATIF

1. Deskripsi Permainan	94
2. Deskripsi Gambar	96

D. CARA BERMAIN

E. BIAYA KREATIF

BAB IV APLIKASI PERANCANGAN

A. DATA VISUAL

1. Data Visual Karakter	107
2. Data Visual Pendamping Permainan	107
3. Data Visual Tempat / Setting pada Permainan	108
4. Data Visual Rambu Lalu Lintas	109

B. STUDI VISUAL ELEMEN GRAFIS

1. Studi Visual Maskot Permainan	110
2. Studi Visual Bidak Permainan	110
3. Studi Tipografi	112
4. Studi Warna	114

C. STUDI VISUAL KARYA UTAMA PERMAINAN

1. Visualisasi Board Game	116
2. Visualisasi Lift The Flap	118
3. Visualisasi Kartu Tantangan	119
4. Visualisasi Kemasan Kartu Tantangan	120
5. Visualisasi Kemasan Permainan	121
6. Visualisasi Buku Panduan Permainan	122
7. Visualisasi Pin Permainan	123

D. FINAL DESAIN KARYA

1. Logo	124
2. Board	125
3. Bidak Permainan	126
4. Kartu Tantangan	127
5. Buku Panduan Permainan	128
6. Lift The Flap	132
7. Kemasan Kartu	133

8. Kemasan Permainan	134
9. Pin Rewards	135
10. Stiker	135
11. Gantungan Kunci	136
12. Kaos	136
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. SIMPULAN	138
B. SARAN	139
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gb 1.1 Salah satu contoh lift the flap atau buku berjendela	19
Gb 1.2 Lift the flap biasa digunakan pada buku cerita anak-anak	19
Gb 2.1 Doraemon merupakan salah satu yang menggunakan gaya gambar kartunal	49
Gb 2.2 Karikatur termasuk gaya gambar semirealis	50
Gb 2.3 Ilustrasi yang termasuk gaya gambar realis	51
Gb 2.4 Ilustrasi yang termasuk gaya dekoratif	51
Gb 2.5 Salah satu contoh gaya gambar naturalis	52
Gb 2.6 Salah satu contoh gaya gambar ekspresionis	52
Gb 2.7 Salah satu contoh gaya gambar surealistis	53
Gb 2.8 Salah satu contoh gaya gambar absurd	53
Gb 2.9 Salah satu contoh gambar manga	54
Gb 2.10 Sebuah Prasasti dengan tulisan hieroglif	56
Gb 3.1 Contoh gambar kartun	71
Gb 3.2 Data visual board game	74
Gb 3.3 Data visual bidak permainan	75
Gb 3.4 Data visual kartu tantangan	76
Gb 3.5 Data visual buku panduan	77
Gb 3.6 Data visual dadu permainan	78
Gb 3.7 Data visual kemasan permainan	79
Gb 3.8 Data visual pin permainan	80
Gb 3.9 Data visual kaos	84
Gb 3.10 Data visual Sticker	85
Gb 3.11 Data visual gantungan kunci	85
Gb 4.1 Studi visual karakter masyarakat Jogja yang identik menggunakan Blangkon	107
Gb 4.2 Data visual alat transportasi bidak pendamping permainan	108
Gb 4.3 Data visual tempat-tempat wisata dan tempat-tempat penting di D.I Yogyakarta	108
Gb 4.4 Data visual rambu dan lampu pengatur lalu lintas	109
Gb 4.5 Sketsa dan pewarnaan maskot permainan	110
Gb 4.6 Maskot dalam berbagai pose	110
Gb 4.7 Sketsa bidak/pion permainan	111
Gb 4.8 Pewarnaan bidak/pion permainan	111
Gb 4.9 Proses desain tipografi untuk judul permainan	113
Gb 4.10 Hasil akhir desain nama permainan	113
Gb 4.11 Studi warna judul permainan	114
Gb 4.12 Studi warna maskot permainan	114
Gb 4.13 Studi warna bidak permainan	116
Gb 4.14 Sketsa <i>Board game</i> atau papan permainan	116
Gb 4.15 <i>Tight tissue board game</i> atau papan permainan	117
Gb 4.16 Pewarnaan board game	117

Gb 4.17 Sketsa layout lift the flap	118
Gb 4.18 Pewarnaan lift the flap	119
Gb 4.19 Sketsa rough layout kartu tantangan	119
Gb 4.20 Pewarnaan kartu tantangan	120
Gb 4.21 Gambar layout kemasan kartu tantangan	120
Gb 4.22 Pewarnaan kemasan kartu tantangan	120
Gb 4.23 Layout kemasan permainan	121
Gb 4.24 Pewarnaan kemasan permainan	122
Gb 4.25 Layout buku panduan permainan	122
Gb 4.26 Pewarnaan buku panduan permainan	123
Gb 4.27 Layout badge atau pin	123
Gb 4.28 Pewarnaan pin permainan	124
Gb 4.29 Final Logo	124
Gb 4.30 Final Master font	124
Gb 4.31 Final desain board game	125
Gb 4.32 Final desain bidak permainan	126
Gb 4.33 Final desain kartu tantangan	127
Gb 4.34 Final desain buku panduan permainan	131
Gb 4.35 Final desain lift the flap	133
Gb 4.36 Final desain kemasan kartu tantangan	133
Gb 4.37 Final desain kemasan permainan	134
Gb 4.38 Final desain pin rewards	135
Gb 4.39 Final desain stiker	135
Gb 4.40 Final desain gantungan kunci	136
Gb 4.41 Final desain kaos	137

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Lalu lintas berarti gerak atau pergeseran manusia, hewan dan barang dengan atau tanpa alat penggerak dari satu tempat ke tempat lain. Tingkat kepadatan lalu lintas di Indonesia sangatlah tinggi, terutama di kota-kota besar di Indonesia. Sehingga kecelakaan yang disebabkan oleh lalu lintaspun banyak dijumpai, tidak hanya di kota besar, di kota kecil pun sering dijumpai kecelakaan lalu lintas karena kelalaian atau pun karena keadaan jalan. Angka kecelakaan di Indonesia sampai saat ini masih sangat tinggi, seperti yang dikutip dari data Polri yang menyebutkan 32.000 korban tewas setiap tahun. Angka ini semakin besar jika diakumulasi dalam waktu lima tahun. Jumlahnya mendekati jumlah korban tsunami di Aceh tahun 2004, yaitu sebanyak 230.000 jiwa melayang.

Menurut perhitungan setiap tahun jumlah korban kecelakaan lalu lintas semakin meningkat. Menurut WHO, kecelakaan akibat mengabaikan aturan lalu lintas telah menelan korban jiwa sekitar 2,4 juta jiwa manusia setiap tahunnya di dunia. Jumlah angka kematian yang diakibatkan kecelakaan tersebut menduduki peringkat ketiga sebagai penyebab kematian manusia setelah HIV/AIDS dan TBC.

Kecelakaan lalu lintas merupakan masalah yang serius yang perlu mendapatkan perhatian besar dari pemerintah dan masyarakat. Menurut perhitungan setiap tahun jumlah korban kecelakaan lalu lintas semakin meningkat. Tendensi peningkatan itu terjadi disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah faktor kendaraan, faktor jalan dan rambu-rambu lalu lintas serta faktor manusia.

(Aheira, <http://www.anneahira.com/kecelakaan-lalu-lintas.htm>, akses 25 April 2013).

Masalah dari faktor kendaraan yang paling sering terjadi adalah ban tiba-tiba pecah saat kendaraan melaju pada kecepatan tinggi, rem blong serta komponen-komponen pada kendaraan yang tidak layak untuk digunakan. Sedangkan pada faktor jalan dan rambu-rambu lalu lintas, banyak jalan yang berlubang yang bisa menyebabkan pengendara terperosok sehingga terjatuh dari kendaraannya, serta rambu-rambu lalu lintas yang tidak terpasang dengan semestinya sehingga para pengendara tidak dapat membaca dan mengetahui kondisi jalanan yang ada. Faktor penyebab kecelakaan yang ketiga adalah faktor manusia, faktor ini adalah faktor yang dominan dalam penyebab kecelakaan, karena hampir semua kecelakaan yang terjadi karena pelanggaran lalu lintas. Pelanggaran tersebut dapat terjadi karena pengguna jalan sengaja melanggar atau tidak melihat ketentuan yang berlaku atau dalam hal ini dalam rambu-rambu lalu lintas.

Berdasarkan data yang ada, sebagian besar kecelakaan lalu lintas disebabkan oleh pelanggaran lalu lintas. Pelanggaran lalu lintas mayoritas berupa pelanggaran rambu-rambu lalu lintas dan lampu pengatur lalu lintas, seperti larangan untuk berhenti dan parkir di tempat-tempat tertentu, menerobos lampu merah, dan sebagainya.

Pelanggaran lalu lintas merupakan suatu keadaan dimana terjadi ketidaksesuaian antara aturan dan pelaksanaan.

Upaya menekan jumlah kecelakaan dan pelanggaran lalu lintas pun terus ditingkatkan oleh pemerintah dan instansi terkait, salah satunya adalah pihak kepolisian khususnya satuan Ditlantas Polisi Yogyakarta berupaya memperkenalkan atau mensosialisasikan rambu-rambu dan aturan-aturan lalu lintas lebih dini kepada anak-anak, khususnya anak-anak Taman Kanak-kanak maupun Sekolah Dasar di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Pengenalan tentang rambu-rambu lalu lintas maupun peraturan – peraturan lalu lintas ini diharapkan membuat para generasi muda lebih dini mengetahui dan memahami arti dan maksud dari gambar-gambar yang terdapat pada rambu-rambu lalu lintas serta mengetahui peraturan-peraturan yang berlaku di jalan raya. Materi pengenalan tersebut bisa berdampak cukup besar bagi pembentukan disiplin generasi sekarang dalam berkendara maupun berjalan di jalan raya.

Namun pada kenyataannya belum banyak jenis media yang digunakan untuk memperkenalkan rambu-rambu lalu lintas khususnya pada anak-anak. Yang paling banyak dijumpai adalah media buku, sedangkan dengan metode buku yang mengharuskan anak-anak membaca dan menghafal membuat anak-anak merasa jenuh dan kurang tertarik untuk mempelajari lebih lanjut. Oleh karena itu, dibuatlah media pembelajaran dengan media alternatif lain yaitu permainan edukatif untuk anak-anak dengan tujuan memperkenalkan anak-anak dengan rambu-rambu dan peraturan lalu lintas yang ada di negara ini.

Media ini dirasakan akan lebih menarik perhatian anak-anak karena mereka melihat media ini sebagai permainan, bukan sekedar media yang mengharuskan mereka untuk menghafal dan membaca, mereka bisa bermain namun di sisi lain mereka juga secara tidak langsung diajarkan dan diperkenalkan pada rambu-rambu dan peraturan lalu lintas. Dengan gambar-gambar yang menarik serta sistematika permainan yang mengasyikan diharapkan media ini dapat membuat anak-anak merasa senang dan tidak bosan untuk belajar memahami tentang rambu-rambu dan peraturan lalu lintas.

Permainan edukatif yang hadir dalam bentuk *board game* ini diharapkan juga dapat melatih anak-anak untuk berinteraksi dengan sesama sehingga keterampilan sosialnya akan terasah dengan baik, dan permainan ini juga dapat digunakan untuk melatih dan mengembangkan perkembangan motorik anak pada saat memainkan permainan ini.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian maka dapat ditarik rumusan masalah :

1. Bagaimanakah merancang sebuah konsep dan karya media desain komunikasi visual dengan pendekatan permainan yang mampu mengenalkan rambu-rambu lalu lintas serta peraturan lalu lintas dan menarik perhatian sekaligus menumbuhkan kesadaran akan tertib berlalu lintas pada anak-anak?
2. Bagaimanakah merancang permainan yang efektif, efisien, kreatif dan estetik dengan pendekatan bahasa visual.

C. TUJUAN PERANCANGAN

Tujuan dari perancangan ini adalah :

1. Merancang sebuah media desain komunikasi visual dengan pendekatan permainan yang mampu menarik perhatian sekaligus menumbuhkan kesadaran akan tertib lalu lintas pada anak-anak.
2. Merancang permainan yang efektif, efisien, kreatif dan estetik dengan pendekatan bahasa visual.

D. MANFAAT PERANCANGAN

1. Bagi Masyarakat

a. Bagi Anak-anak

Perancangan ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan mereka tentang rambu-rambu lalu lintas dan peraturan lalu lintas yang ada di negara ini. Dengan permainan edukatif juga dapat melatih kecerdasan intelektual maupun motorik dan kreatifitas anak-anak.

b. Bagi Orang Tua

Perancangan ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan orang tua serta membantu mereka memperkenalkan tentang

rambu lalu lintas dan peraturan lalu lintas yang ada di negara ini kepada anak-anak mereka.

c. Bagi Masyarakat Umum

Perancangan ini dapat menambah wawasan mengenai rambu lalu lintas dan peraturan lalu lintas di Indonesia sekaligus sebagai wacana, pemiiran dan informasi bagi kepentingan masyarakat.

2. Bagi Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV)

Perancangan ini untuk pengembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan di bidang Desain Komunikasi Visual pada umumnya dan di mata kuliah Tugas Akhir pada khususnya.

3. Bagi Mahasiswa

Perancangan ini sebagai pengalaman untuk bekal terjun ke dunia kerja menghadapi kondisi perancangan yang riil.

E. LINGKUP PERANCANGAN

Berupa perancangan yang menciptakan media Desain Komunikasi Visual suatu permainan edukatif yang memperkenalkan macam-macam rambu lalu lintas dan peraturan lalu lintas yang ada di Indonesia. Perancangan dibatasi seputar media kreatif berupa sesuatu yang interaktif dengan menggunakan bahasa Indonesia serta ilustrasi yang menarik dan jelas bagi anak-anak usia 5-11 tahun. Sedangkan untuk pemasaran akan diserahkan kepada klien yang bersangkutan.

F. METODE PERANCANGAN

1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi yang dilakukan adalah dengan cara wawancara. Wawancara adalah teknik yang digunakan dalam mekanisme pengumpulan data melalui kontak individual

atau tatap muka yang berbentuk sejumlah pertanyaan lisan yang diajukan oleh peneliti terhadap responden.

Wawancara akan dilakukan kepada psikolog, dari psikolog akan didapatkan data-data mengenai teori-teori mengenai perkembangan anak dan hubungannya dengan permainan. Selain itu wawancara akan dilakukan pada pihak Kepolisian di daerah Yogyakarta, dari Kepolisian dapat diperoleh data-data dan keterangan tentang rambu-rambu lalu lintas dan peraturan lalu lintas yang baku dan resmi yang berlaku di Indonesia.

b. Studi Literatur dan Pustaka

Mengumpulkan data-data dari buku atau bahan cetak lainnya seperti buku-buku, koran, dan majalah. Selain itu referensi juga dapat diperoleh melalui internet.

Data-data yang dikumpulkan melalui kepustakaan antara lain :

- (1) Data mengenai permainan edukatif meliputi definisi, ciri-ciri dan manfaat.
- (2) Teori desain khususnya yang berkaitan dengan desain untuk anak-anak, seperti teori ilustrasi, teori warna, teori tipografi, teori layout dan teori mengenai bahan / material desain bagi anak-anak.
- (3) Data mengenai rambu-rambu lalu lintas dan peraturan lalu lintas
- (4) Data tentang teknik *lift the flap*.

2. Metode Analisis data

Metode analisis data menggunakan metode kualitatif. Data diperoleh melalui studi pustaka dari buku-buku literature serta media internet sebagai data primer dan referensi karya lain

sebagai data sekunder digunakan sebagai dasar pembuatan perancangan permainan edukatif ini.

3. Alat / instrumen yang digunakan

- a. Alat manual (pensil, penghapus, *drawing pen*, meja kaca)
- b. *Scanner*, *printer* dan komputer
- c. *Software* komputer yang digunakan adalah *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator*.

4. Langkah-langkah perancangan

BAB I. PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Manfaat Perancangan
- E. Lingkup Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Skematika Perancangan

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. IDENTIFIKASI

1. Identifikasi tentang permainan
2. Identifikasi kategori permainan
3. Identifikasi materi permainan

B. Analisis Data

1. Analisis tema
2. Garis besar pedoman isi permainan edukatif
3. Analisis data

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

A. TINJAUAN PERANCANGAN

1. Deskripsi Tema
2. Deskripsi Arah Bentuk

B. STRATEGI KREATIF

1. Khalayak Sasaran
 - a. Demografi
 - b. Geografi
 - c. Psikografi
2. Isi Pesan
3. Bentuk Pesan

C. PENDEKATAN KREATIF

1. Deskripsi Permainan
2. Deskripsi Gambar

D. CARA BERMAIN

BAB IV. VISUALISASI

A. TAHAP DATA VISUAL

1. Studi Karakter
2. Studi Bentuk
3. Studi Warna
4. Studi Tipografi

B. TAHAP FINISHING DESAIN

1. Lay Out
2. Mater Ilustrasi
3. Desain Perancangan Permainan Edukatif

BAB V. PENUTUP

A. KESIMPULAN DAN SARAN

B. DAFTAR PUSTAKA

G. METODE ANALISA DATA

Metode yang digunakan dalam perancangan permainan edukatif pengenalan rambu-rambu lalu lintas dan peraturan lalu lintas untuk anak-anak dengan teknik *lift the flap* adalah SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threats*)

Dengan metode ini diharapkan strategi perancangan permainan edukatif pengenalan rambu-rambu lalu lintas dan peraturan lalu lintas untuk anak-anak dengan teknik *lift the flap* ini dapat tercapai sesuai sasaran dan dapat membantu anak-anak dalam memahami dan mengetahui rambu-rambu lalu lintas dan peraturan lalu lintas yang berlaku di Indonesia.



H. SKEMATIKA PERANCANGAN

